CAUTION

BIOHAZARD 3

LAST ESCAPE

S.T.A.R.S.

SPECIAL TACTICS AND RESCUE SERVICE REPORT

Informe resumido del incidente biológico en las Montañas Arklay

8 de agosto de 1998



■ *Inicio del incidente*
A principios de julio de 1998, en la región montañosa de Arklay, cerca de Raccoon City en el centro-oeste de EE.UU., comenzaron a surgir informes de extraños ataques y mutilaciones cometidos por supuestos monstruos.

■ *Informe de situación ①*
El 23 de julio del mismo año, al considerar grave la situación, la ciudad de Raccoon solicitó una investigación a S.T.A.R.S. Se envió al equipo Bravo (B), pero pronto se perdió contacto con ellos.



■ *Informe de situación ②*
El 24 de julio, para investigar la desaparición del equipo B, se envió al equipo Alfa (A). Comenzaron la investigación en los alrededores del bosque, pero encontraron criaturas monstruosas y se refugiaron en una mansión cercana.

■ *Informe de investigación ①*
Durante la investigación en la mansión, se determinó que era un nido de zombis. Además, se encontraron numerosas trampas y criaturas genéticamente modificadas. También se hallaron los restos del equipo B.

■ *Informe de investigación ②*
Al continuar la investigación de forma independiente, descubrí una instalación de investigación secreta oculta en lo profundo del subsuelo de la mansión. Esta instalación era un laboratorio de armas biológicas construido en secreto por la megacorporación Umbrella. Esta información también fue confirmada por Chris Redfield.



■ *Sobre los zombis*
Los zombis fueron creados a partir de la filtración del virus-T, un arma biológica. El virus infectó a los empleados del laboratorio, quienes luego se transformaron en zombis.
(Se adjunta el diario del personal del laboratorio. Véase como referencia.)

■ *Proceso de resolución del incidente*
Chris Redfield y yo destruimos la instalación para evitar la propagación del virus a la ciudad.



■ *Conclusión*
La destrucción de la instalación fue la mejor opción dada la situación extrema. Sin embargo, debido a las condiciones en la mansión, no se puede descartar la posibilidad de que el virus ya se haya propagado más allá. Según mi juicio, y el de Chris Redfield, al menos un 60% de probabilidad existe de que así sea. Dado que la posibilidad de un brote viral en Raccoon City es extremadamente alta, se debe reabrir la investigación lo antes posible y advertir a la población a través de los medios de comunicación.

Jill Valentine

S.T.A.R.S. RACCOON POLICE DEP

S.T.A.R.S.REPORT

S.T.A.R.S.

SPECIAL TACTICS AND RESCUE SERVICE REPORT

■*29 de septiembre de 1998.*
Fui asignado a Raccoon City. Sin embargo, en la ciudad se respiraba un ambiente inquietante. Al investigar los alrededores, me encontré con zombis. Se cree que todos los zombis que vagaban por la ciudad eran originalmente humanos, y que el virus-T se había propagado por la ciudad.

■*En medio de la lucha contra los zombis, me encontré con Claire Redfield. Ella es la hermana menor de Chris Redfield, miembro del equipo S.T.A.R.S. Desde entonces, trabajamos juntos y cooperamos en nuestra búsqueda por escapar de la ciudad.*



■*En la estación de policía, descubrí que el caso del incidente de las montañas Arklay, ocurrido dos meses atrás, había sido encubierto, y que la policía también tenía la tarea de mantenerlo oculto. Al parecer, ya tenían conocimiento previo del incidente actual.*

■*Durante la investigación, llegamos a un laboratorio de Umbrella. Allí se encontraba el núcleo del desarrollo de armas biológicas de Umbrella. En el laboratorio, confirmé la existencia del nuevo "virus-G", desarrollado como reemplazo del virus-T. Este virus inducía mutaciones en el ADN y alteraciones físicas y mentales severas en los humanos, convirtiéndolos en monstruos temibles.*



■*En ese mismo lugar, el Dr. William Birkin, quien desarrolló el virus-G, ya había implantado el virus en su propio cuerpo y se había transformado en un "G". Su fuerza y locura eran extremas, un enemigo sin precedentes. Sin embargo, con la ayuda de Claire Redfield, logramos derrotar al "G" y escapar de la ciudad.*



■*Pero esto no es más que un final temporal. No puedo cerrar este informe hasta que se revele toda la verdad sobre Umbrella, la raíz de todos estos incidentes.*

(Extracto del informe del caso de Leon S. Kennedy)



S.T.A.R.S. RACCOON POLICE DEP

S.T.A.R.S.

SPECIAL TACTICS AND RESCUE SERVICE REPORT

Y así da comienzo un nuevo horror...

S.T.A.R.S.REPORT

Con tu delicadeza y tu fuerza, encuentra el camino para sobrevivir.

Jill Valentine.
Nunca se olvidará ese nombre.
Una voluntad inquebrantable que jamás pierde la esperanza, sin importar la situación en la que se encuentre.

Han pasado dos meses desde el incidente en las montañas Arklay.
Para que una tragedia así no vuelva a repetirse, no se puede permitir que este caso se cierre sin más.
Eso es lo que ella pensaba.

Los miembros supervivientes de S.T.A.R.S. se dirigieron a Europa para investigar la verdad detrás del incidente.
Sin embargo, Jill permaneció en Raccoon City para investigar los movimientos de Umbrella, que seguía ocultando información.

Y entonces, una vez más, el miedo se acerca silenciosamente desde la oscuridad...

Atrapada en un juego de supervivencia en el que la negación no es una opción y la vida está en juego...
¿Qué es lo que vio Jill?
¿Se revelará finalmente toda la conspiración oculta en Raccoon City?

— Jill Valentine.
¿Acaso estás destinada a seguir luchando eternamente para sobrevivir?



The Will To Survive....

生き抜く意志。

The Will To Survive....



Jill Valentine

23 años / Tipo de sangre: B / Altura: 166 cm /
Peso: 49 kg

Miembro del equipo Alpha de S.T.A.R.S.

Destaca especialmente en el desmantelamiento de explosivos y trampas. Se graduó del programa de entrenamiento de la Fuerza Delta de EE.UU., y ha utilizado esa experiencia con éxito en sus misiones.

Es activa y con un fuerte sentido de justicia. Aunque a veces puede ser obstinada y emocional, posee una fuerte voluntad y toma decisiones firmes. En el incidente fuera de Raccoon City, desempeñó un papel importante en la resolución del caso.



¿Qué es S.T.A.R.S.?

S.T.A.R.S. es la abreviación de Special Tactics and Rescue Service (Servicio Especial de Tácticas y Rescate).

Es un grupo de especialistas desplegados para la investigación de incidentes, rescate y recuperación durante desastres o casos que las fuerzas policiales normales no pueden manejar.

Formado para hacer frente al incremento de delitos urbanos complejos, fue establecido en 1996 dentro del Departamento de Policía de Raccoon City.

Cada miembro del equipo domina diversas habilidades: rescate especializado, técnicas de combate cuerpo a cuerpo, estrategia, tácticas, manejo de armas de fuego, recopilación de información, y otros conocimientos y técnicas necesarias para su misión.





S.T.A.R.S. RACCOON POLICE DEP

S.T.A.R.S.
SPECIAL TACTICS AND RESCUE SERVICE
REPORT



FEAR IS CHASING YOU...

追跡恐怖。

Una maldad sin igual. Terror supremo.
Desesperación sin fin...
Umbrella ha creado una criatura de pesadilla...
¡Ha nacido el perseguidor "Nemesis-T Type"!

Némesis-T Type: el enemigo más peligroso

Un cuerpo robusto e imparable. Una inteligencia que permite cumplir la misión en cualquier circunstancia.

"Nemesis-T Type" fue creado por Umbrella al implantar un parásito especial (Némesis - tipo NE) en un Tyrant modificado. Es el enemigo más peligroso que Umbrella ha liberado.

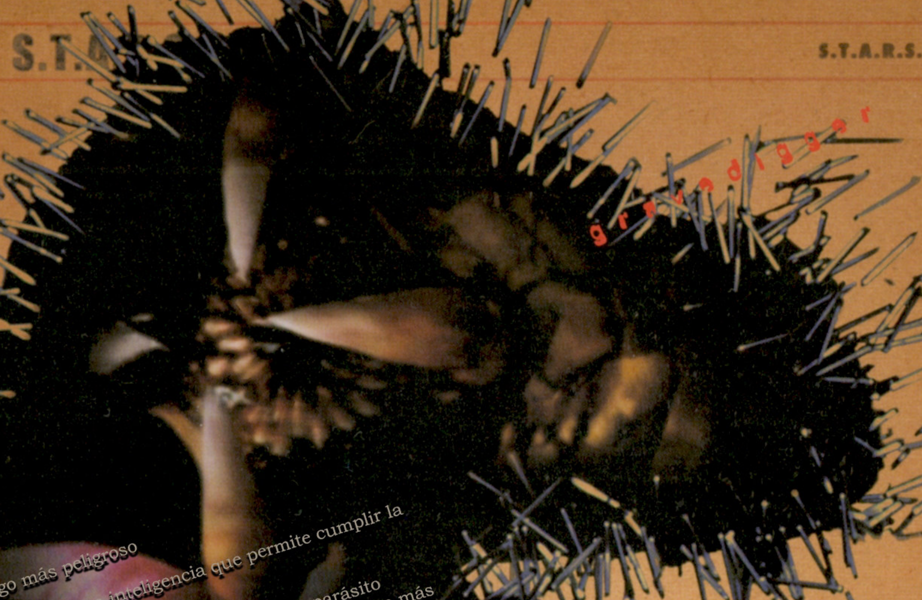
Tiene cerebro propio, y el parásito controla incluso el cerebro del huésped: es el núcleo de la maldad, Némesis. Sus habilidades de combate, resistencia y regeneración superan enormemente las del Tyrant original.

Además, con su inteligencia superior, su capacidad para completar misiones se ha perfeccionado. Cuando recibe daño, muta en diferentes formas según el grado de daño recibido, y su forma cambia constantemente, volviéndose aún más feroz e inhumano.

No hay nada que pueda detener a esta criatura monstruosa.

Y su único objetivo es eliminar a todos los miembros de S.T.A.R.S.

Lo que busca es solo una cosa: la "muerte" que aplasta toda esperanza.
Hasta que su misión se cumpla, Némesis no dejará de perseguirte.
La pesadilla sin salida... comienza otra vez.





Welcome to RACCOON CITY




St-Michael Clock Tower


Raccoon Park


bridge at the park


cable car


Raccoon Police Dep.


restaurant

Raccoon City es una pequeña ciudad industrial ubicada en el medio oeste de los Estados Unidos, una ciudad que ha experimentado una rápida modernización en los últimos años gracias al apoyo de Umbrella, una gigantesca empresa europea extranjera. A cambio de permitir que Umbrella posea en privado vastas extensiones de terreno, la ciudad ha recibido una gran cantidad de ayuda financiera para construir un nuevo ayuntamiento, un hospital general y otras instalaciones. El 70% de los ciudadanos de la ciudad están relacionados con Umbrella de una forma u otra, y nadie en esta ciudad es lo bastante tonto como para oponerse a Umbrella.

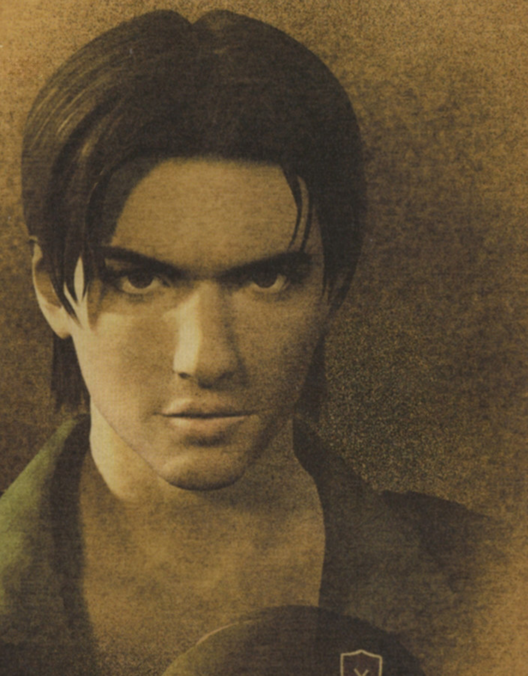
S.T.A.R.S.

S.T.A.R.S. REPORT

SPECIAL TACTICS AND RESCUE SERVICE

R E P O R T

NEW COMER



Carlos Oliveira

Un soldado novato en el Servicio de Contramedidas contra Riesgos Biológicos de Umbrella (UBCS). Es originario de Sudamérica.
Puede que no lo parezca, pero es compasivo y tiene un fuerte sentido de la responsabilidad. Fue miembro de un grupo guerrillero comunista que colaboraba con organizaciones criminales, pero fue descubierto por Umbrella y convertido en mercenario.
Durante su combate contra los zombis en Raccoon City, conoce a Jill y crece tanto como soldado como persona.



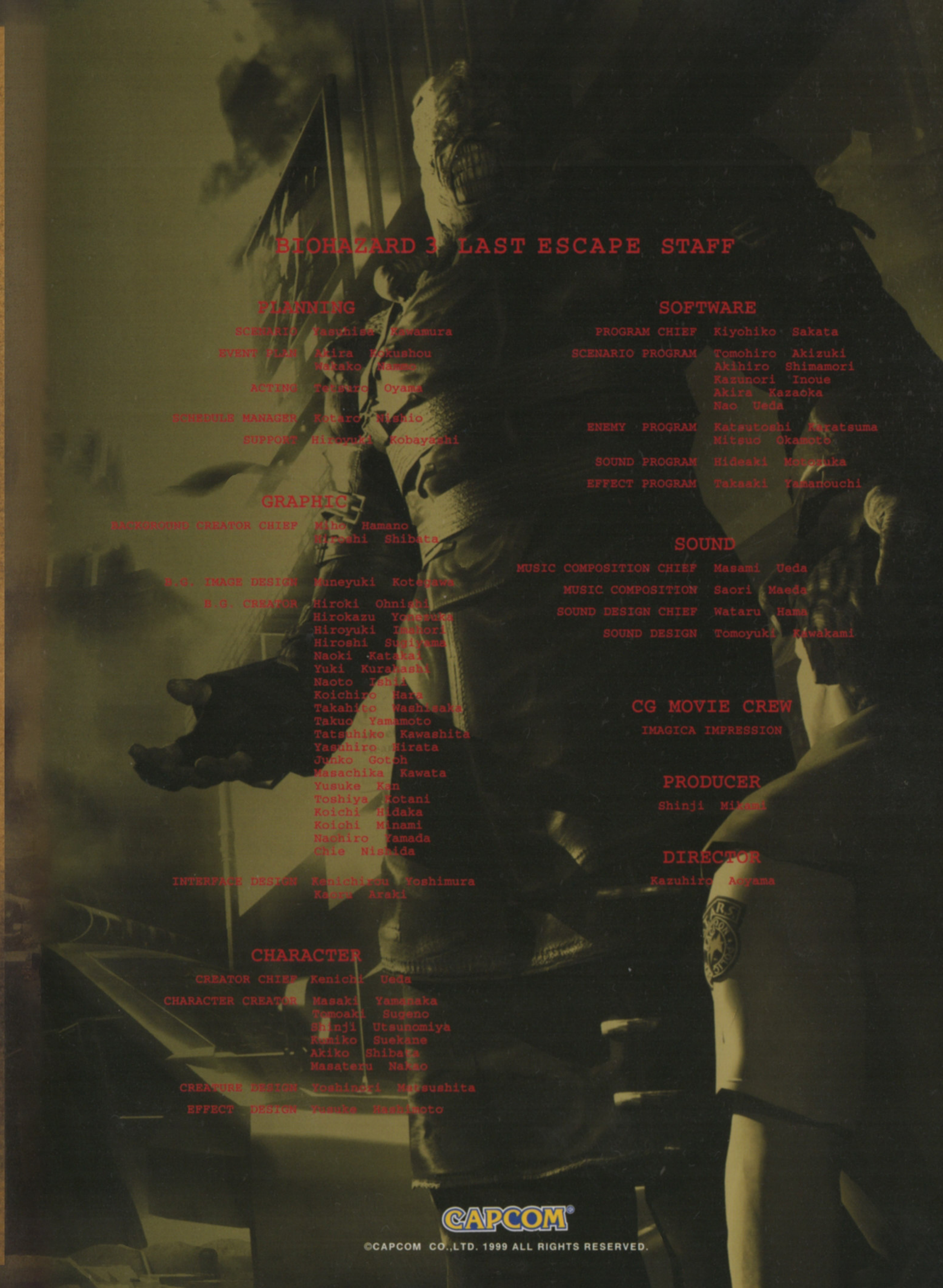
Nicholai Ginovaef

Un soldado perteneciente al Servicio de Contramedidas contra Riesgos Biológicos de Umbrella (UBCS). Nacido en Rusia. Un profesional sereno y calculador. A veces muestra un lado despiadado.



Mikhail Victor

Líder de pelotón en el Servicio de Contramedidas contra Riesgos Biológicos de Umbrella (UBCS). Nacido en Rusia. Posee una gran experiencia en combate y habilidades de liderazgo, y es muy apreciado por sus subordinados.



BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE STAFF

PLANNING

SCENARIO Yasuhisa Kawamura
EVENT PLAN Akira Kokushou
Wakako Nammo
ACTING Tetsuro Oyama
SCHEDULE MANAGER Kotaro Nishio
SUPPORT Hiroyuki Kobayashi

GRAPHIC

BACKGROUND CREATOR CHIEF Miho Hamano
Hiroshi Shibata
B.G. IMAGE DESIGN Muneyuki Kotegawa
B.G. CREATOR Hiroki Ohnishi
Hirokazu Yonezuka
Hiroyuki Imahori
Hiroshi Sugiyama
Naoki Katakai
Yuki Kurahashi
Naoto Ishii
Koichiro Hara
Takahito Washisaka
Takuo Yamamoto
Tatsuhiko Kawashita
Yasuhiro Hirata
Junko Gotoh
Masachika Kawata
Yusuke Kan
Toshiya Kotani
Koichi Hidaka
Koichi Minami
Naohiro Yamada
Chie Nishida
INTERFACE DESIGN Kenichirou Yoshimura
Kaoru Araki

CHARACTER

CREATOR CHIEF Kenichi Ueda
CHARACTER CREATOR Masaki Yamanaka
Tomoaki Sugeno
Shinji Utsunomiya
Kumiko Suekane
Akiko Shibata
Masateru Nakao
CREATURE DESIGN Yoshinori Matsushita
EFFECT DESIGN Yusuke Hashimoto

SOFTWARE

PROGRAM CHIEF Kiyohiko Sakata
SCENARIO PROGRAM Tomohiro Akizuki
Akihiro Shimamori
Kazunori Inoue
Akira Kazaoka
Nao Ueda
ENEMY PROGRAM Katsutoshi Karatsuma
Mitsuo Okamoto
SOUND PROGRAM Hideaki Motozuka
EFFECT PROGRAM Takaaki Yamanouchi

SOUND

MUSIC COMPOSITION CHIEF Masami Ueda
MUSIC COMPOSITION Saori Maeda
SOUND DESIGN CHIEF Wataru Hama
SOUND DESIGN Tomoyuki Kawakami

CG MOVIE CREW

IMAGICA IMPRESSION

PRODUCER

Shinji Mikami

DIRECTOR

Kazuhiro Aoyama

CAPCOM

©CAPCOM CO.,LTD. 1999 ALL RIGHTS RESERVED.

El contenido de este folleto es esencial para tu supervivencia. Contiene información sobre tus enemigos y formas de adentrarte más en el mundo del survival horror. Úsalo con cuidado, y buena suerte en tu huída.

Esperamos que sobrevivas a la pesadilla.

「NO A LA VENTA」